



ゾークI

PC-9800シリーズ

USER'S MANUAL

 **SystemSoft**

はじめに

このたびは、『ゾーク I』をお買いあげいただきまして、まことにありがとうございます。

製品構成

まずは、パッケージの中身をご確認ください。以下の物が含まれています。

1. 『ゾーク I』ゲームディスク	1 枚
2. 本マニュアル	1 冊
3. マップ	1 枚
4. アンケートはがき／ソフトウェア保証書	1 枚

対応機種

『ゾーク I』をプレイするためには、以下のパソコンのいずれかが必要です。

- ① PC-9801N/NS/NV
- ② PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
- ③ PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX
- ④ PC-98DO/DO+

《注意》 PC-9801/Uでは使用できません。

PC-9801E/F/VFでは外付けの1MBタイプのディスクユニットが必要です。

本製品は、ハードディスクでは使用できません。

ディスプレイ

専用高解像度(640×400ドット)ディスプレイをお使いください。

OS

NEC製MS-DOSシステム(Ver 2.11, 3.10, 3.30/A/B/Cのいずれか)が必要です。

メモリ

パソコン本体には640KB以上のメモリが必要です。

目次

はじめに	1
------	---

製品構成

対応機種

ディスプレイ

O S

メモリ

『ゾーク I』へようこそ

本マニュアルの構成

第1部 偉大なる地下帝国史	5
---------------	---

第1章 戦好きな王様	6
------------	---

第2章 地下に潜る帝国	8
-------------	---

第3章 フラットヘッド家	10
--------------	----

第4章 帝国の崩壊	12
-----------	----

第2部 操作マニュアル	13
-------------	----

1. 『ゾーク I』の概要	14
---------------	----

◆基本は文字入力

◆ゲームの目的

◆主役はあなた

◆謎解き

◆時間の進み方

2. 『ゾーク I』を活用する 8 項目	16
----------------------	----

3. ゲームを始める前に	18
--------------	----

◆M S - D O S の起動

◆M S - D O S の組み込み

◆ユーザーディスクの作成

『ゾーク I』へようこそ！

今あなたは不思議な世界に繰り広げられる最高のファンタジーゲームを体験しようとしています。『ゾーク I』は地下深く眠る古代帝国の遺跡で展開されます。果敢に宝を探すあなたは、富と冒險を求めて危険な土地に足を踏み入れるのです。

『ゾーク I』では、偉大なる地下帝国の素晴らしい宝物、風がわりな生き物、悪魔的難問をちりばめた奇妙な物語が次々と語られます。大志に満ちた冒險家であるあなたは、きっと、財宝を見つけ出しトロフィーケースを戦利品で満たしたいことでしょう。

本マニュアルの構成

本マニュアルは、2部構成となっています。

第1部 冒險の舞台となる、地下帝国の成立から崩壊までの歴史を紹介しています。

第2部 実際の操作手順を説明しています。

4. 「ゾーク！」の起動 21

- ◆起動
- ◆ゲーム画面
- ◆ファンクションキーのメニュー
- ◆便利な機能とオンラインヒント
- ◆ゲームの開始

5. 文字の入力方法 28

- ◆入力状態の設定
- ◆入力に使用するキー
- ◆基本的な文字変換
- ◆漢字変換
- ◆漢字候補の複数表示

6. 「ゾーク！」とのコミュニケーション 31

- ◆基本文型
- ◆複合文型
- ◆物語のキャラクターと話す
- ◆単語制限

7. 保存と終了 34

- ◆ロード
- ◆セーブ
- ◆リスタート
- ◆クイット
- ◆スコア
- ◆文字入力で行う「Gコマンド」

8. PC-9801N/NS/NVをお使いの方へ 37

- ◆モードの設定
- ◆MS-DOSの軌道
- ◆MS-DOSのインストール
- ◆ユーザーディスクの作成



第1部

偉大なる地下帝国史





いくさ

第1章

戦好きな王様

グー659年*1、ケンドール王国は、大いなる海の西岸にある7つと半分の県を含む比較的小さな農業国で、主な産物はロープと蚊帳だった。時はジルボ三世の御代、さかのぼること6世紀前に初代ケンドール国王、賢人エンタリオンが興した王朝を引き継いで31年目の年だった。

ジルボ王朝は、台頭するダンカンスラックスがケンドールの王位につかんとする659年のある日をもって、まさに滅びようとしていた。

659年を境にジルボの消息は知られていない。城が反乱軍に襲われた際に殺害されたと言う者もあれば、新年の祝賀会の最中に騒ぎ過ぎて死んだと言う者もいる。郊外に幽閉され、そこでダブル・ファヌッチというトランプゲームを考案したという形跡もある。

同じように、659年以前のダンカンスラックスについても歴史学者たちの意見は一致をみない。近衛兵たちが署名した蚊帳の割当増を求める657年の嘆願書には、「ダンカンスラックス」のものとおぼしき不審な署名が見受けられる。ダンカンスラックスが王宮在郷軍の將軍であったと主張する歴史家もいる。ダンカンスラックスは人間の姿を借りた悪魔であったとする伝説すらある。そしてまた彼はロープのセールスマントラックスであったという伝説も残っている。

彼の生い立ちはどうあれ、ダンカンスラックスには残忍、非道そして攻撃的という悪評がすぐに立ち、よって「戦好きな王様」と呼ばれるようになった。彼は途方もない軍隊を立て、近隣の王国を端から征服し始めた。3年内に、ダンカンスラックスは大いなる海とコバリ砂漠に挟まれた土地をほぼ掌握する帝国を築きあげた。

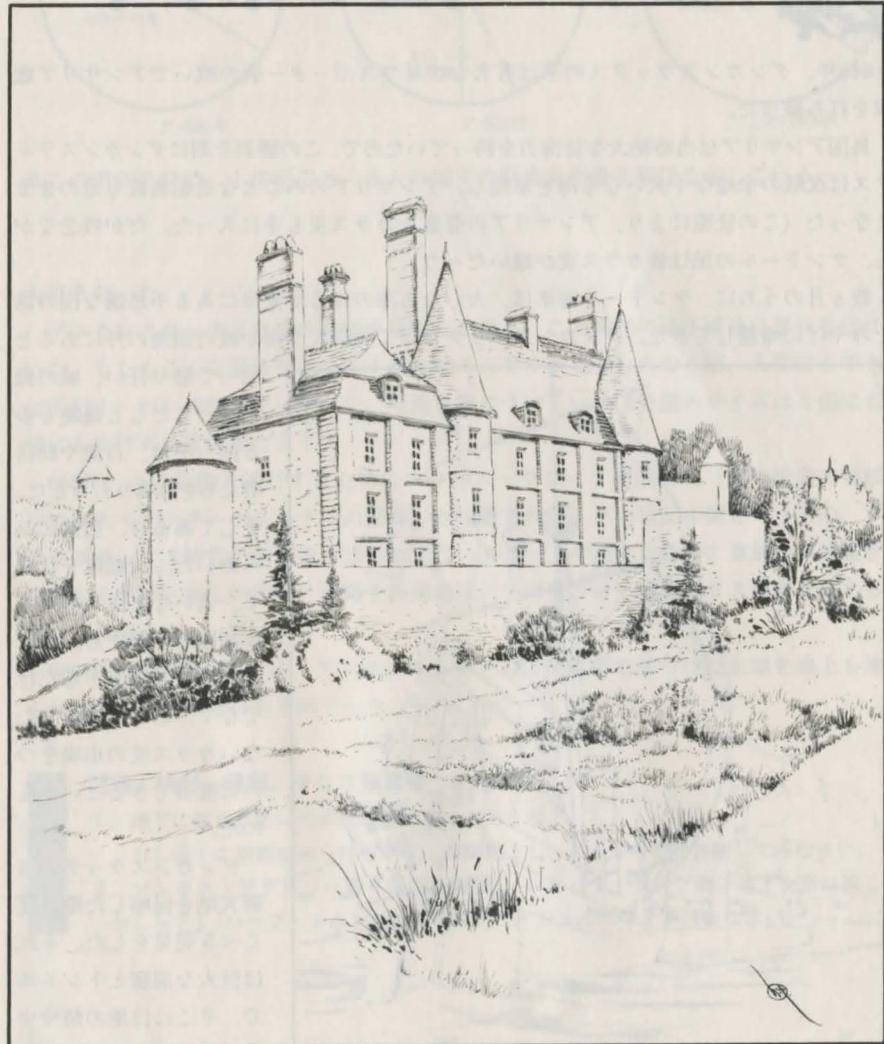
*1 年に“グー”を併記するのは、8世紀後半にいたるまで一般化していなかった。

問題、検討、課題、そして推薦書

- あなたならケンドールの国王になるためにロープセールスマントラックスの職を捨てますか？賛否を書き出しなさい。
- 近代地図でケンドールを捜しなさい。
領地は広大ですか？どのような自然環境が近隣諸国征服に役立ったのでしょうか？
- 他の王国に攻撃をしかけたダンカンスラックスは卑劣な王様だと思いますか？

卑劣である以外にどんな理由があったと思いますか？

- クラスメートをダンカンスラックスと隣国の王様たちに見立てて、模擬平和会議を開きなさい。
- 隣国の王様たちは攻撃されないようにダンカンスラックスを説得すべきでしょう。
- ゼズバー・フリオン著『新年の謀叛』を読みなさい。



ミシカス郊外の古い館。ジルボはこんな所に幽閉されていたのかもしれない。



第2章

地下に潜る帝国

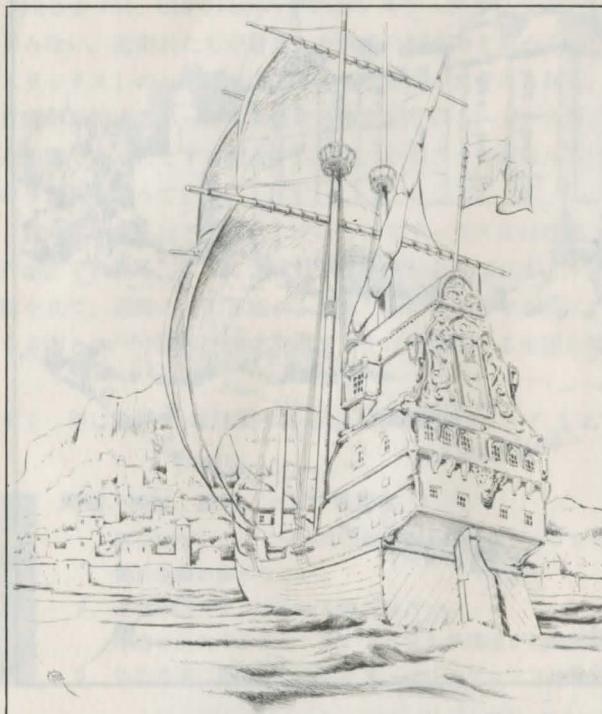
665年、ダンカンスラックスの軍は有名なグリフスポッター砦の戦いでアンサリア艦隊を打ち破った。

島国アンサリアは当時絶大な征海力を持っていて、この勝利を期にダンカンスラックスは反駁の余地なく大いなる海を掌握し、アンサリアのみごとな造船施設も意のままとなった（この征服により、アンサリアの豊富なカラス麦も手に入った。だが残念ながら、ケンドールの民は皆カラス麦が嫌いだった）。

数ヵ月のうちに、ケンドール海軍は、大いなる海のはるか東岸にある不思議な国の話をみやげに帰還してきた。ダンカンスラックスはこの広大な国が彼の領地の外にあると知って怒り狂い、城の廊下をどしどしと幾晩も歩き回っては、召使や助言者たちを怒鳴りちらした。

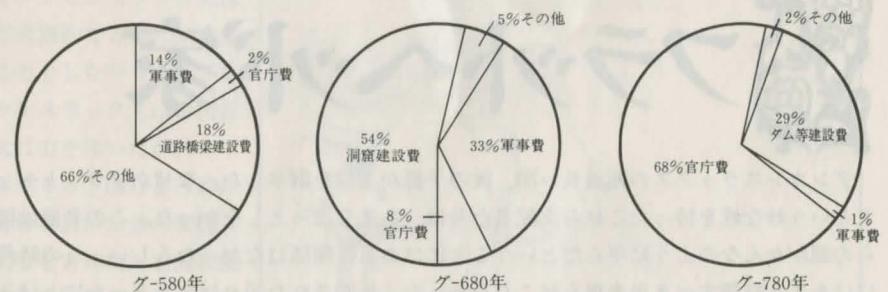
そしてある日、突然にひらめいた。大艦隊を仕立て、大いなる海を渡り東岸諸国を征服する。そうすれば帝国が広がるだけでなく、あの役にも立たないカラス麦の市場をついに獲得できるというものだ。

ダンカンスラックスは新天地を侵略した際、驚くべき発見をした。それは巨大な洞窟とトンネルで、そこには地の精や小人、それからほかにも色々と不思議な人たちが住んでいて皆カラス麦が



665年にダンカンスラックスの海軍は大いなる海探検から、不思議な地下の住人や赤いXのみやげ話しをもって帰還した。

《図1 王国政府の歳出3種》



※この円グラフは、1世紀ごと、3人の国王の財政支出優先順位を示している。

大好きだった。

ダンカンスラックスはこの地域を征服した後も、この天然の地下構造に思いをはせていました。もしもこんな洞窟やトンネルが自然の力でうがてるものならば、人間にもできるはずだ！ ついに彼は思い至った。地面を掘り下げていけば帝国のサイズは5倍にも10倍にも広げられるはずだと！

668年、この計画を遂行するためにフロボス・マジック建設会社（近代産業の重鎮、フロボス・インターナショナルの前身）が組織された。その後20年間というもの、ダンカンスラックス時代の洞窟造りはものすごいスピードで進められた。東部の自然窟を途方もなく広げ、新しい洞窟と通路を西部地区、主にダンカンスラックスの宮殿のあるエグレスに掘った。

688年に彼が死ぬまでに、ダンカンスラックスは世界中で見つけた土地を地上も地下もほとんどその掌中におさめていた。

問題、検討、課題、そして推薦書

1. 地下に暮らすというのはどんなものだろうか？
もし近くに洞窟があったら中で1週間過ごし、どんなものか体験してみなさい。
2. マンボス・アグリッパ著『帝国の建設』、ロリッサ・フローピ著『地下生活は楽しいかしら？』、ハーブ・ドルンフローピ著『スナイジェル70年』を読みなさい。



第3章

フラットヘッド家

ダンカンスラックスの死後長い間、彼の子孫が王位を継承した。なぜかフラットヘッドという妙な姓を持ったこれら支配者たちは、あまりぱっとしなかった。この名前は彼らの頭がかんなのように平らだということにはあまり関係はなかったらしい。この時代にはあまり特筆すべき出来事も起らなかった。征服された国々はケンドールにとけ込み、急ピッチで進んでいたトンネル工事もだんだんと勢いを失っていった。

770年、ダンカンスラックスの死後ほぼ1世紀も経ったころ、彼のやしゃご（ひ孫の子）ディムウイット・フラットヘッドが王位を継承した。ディムウイット閣下——彼はそう呼ばれたがった——は多彩な特徴の持ち主であると同時に、帝国が生んだ最悪の支配者でもあった。彼の虚栄心は異常な尺度をもってのみ満足させることができた。例えば、彼の戴冠式は計画に13年かかり（故に彼の統治時代の3分の2を費やした）、その後戴冠式が1年半続き、帝国のG N Pの12倍の費用がかかった。

ディムウイットはケンドールを「偉大なる地下帝国」と呼んだ最初の国王で、この新しい呼び名は数年間で元の名前を一掃してしまった。ディムウイットは大いなる海も「フラットヘッド洋」と名を変え、東岸の新しい土地のほうがお気に召した様子だった。彼は帝国の都すらエグレス（西部）からフラットヘディア（東部）へと移してしまった。

ディムウイットは明らかにダンカンスラックスの野望と愛想の良さを兼ね備えていた

文化的出来事

政治的出来事

イ6
ン6
タ
ナ
シ
ナ
ル
会
社

ア6
ス9
チ第
一
チ回
シヤダ
シヤンブ
ブビル
大オ
会ンフ

7
3
ロボス音楽協会設立

7
7
7王宮美術館開館

ト8
ヘ4
ドエ
のル
初ビ
コス
ン・
サフ
ラト

ト8
ラ7
トデ
トヘ
トム
トウ
王位
王位
死ト
死ト
去・
去・

8
6
5
カラス
麦暴動

8
8
3
偉大なる
地下帝国崩壊

※この年表は偉大なる地下帝国の歴史を作った出来事を紹介している。文化的出来事は線の上に、政治的出来事は下に記してある。

のだが、彼はなぜかそれをダンカンスラックスほど発展的な方向に傾けることをしなかった。ダンカンスラックスは帝国拡大に力を注いだが、ディムウイットはむしろ彼の奇妙な思いつきの実現に関心を寄せた。王国の税率を98%以上も引き上げたディムウイットは次々と遠大な事業に着手し、すぐに「浪費家フラットヘッド」とあだ名されるようになった。計画の中には、巨大な洪水管理ダム第3号（地下では雨が降らないので、何の役にも立ちそうにない大袈裟な建造物）の建設や、王宮美術館（王冠の宝石を収めるため）の設立、40

万エーカーの青々と茂った森の伐採（ファブリオ・バレーに高さ9プロイトもある彼自身の像を建立するため）をして、そしてプラムバットの巨大なカラス麦精製所があった。

789年に彼が死ぬ直前、フラットヘッドが偉大な夢の実現に取りかかるという噂が流れた。それはフラットヘッド洋の真ん中に新しい大陸を造るというものだ。外形と輪郭は彼の顔そのものの膨大な複製になるはずだった。

問題、検討、課題、そして推薦書

1. フラットヘッド家にちなんで名づけられたものを幾つ考えつけますか？
書き出しなさい。
2. あなた自身の巨像を建てるために使うと説明し、近所の一人一人から10ゾークミックズずつ徴収しなさい。
必要ならば力ずくもやむを得ません。近所の人たちに嫌われるかどうかやってみなさい。
3. ポズウェル・バーウェル著『フラットヘッド家12人の人生』を読みなさい。





第4章 帝国の崩壊

確かにディムウイットは偉大なる地下帝国の歴史に残る放縱をきわめた悪名高き国王として群を抜いていたが、彼の後を継いだフラットヘッドたちも伝統的浪費を踏襲すべく努力を怠らなかった。高い税率は続いた。もっともその金は大事業に費やされるのではなく、王家の豪奢なパーティーや長期休暇旅行の費用に当てられた。

883年、頽廃と過度の課税が数え切れないほどの年月を経たころ、偉大なる地下帝国は崩壊した。王国財務省は略奪され誰も彼もどこかよその土地へ移っていった。

《表 ケンドール王国一覧》

エンタリオン王朝	フラットヘッド王朝	
賢人エンタリオン	0-41 戦好きのダンカンスラックス	659-688
勇者ミステリオン	41-55 平らなベルウィット	688-701
老ザイロン	55-398 もっと平らなフロブウイット	701-727
ジルボ1世	398-423 ティンバースラックス・フラットヘッド	727-738
ボズボ1世	423-429 フロイド・フラットヘッド	738-755
ジルボ2世	429-451 マンバースラックス・フラットヘッド	755-770
ハーモニアス・フゾート	451-477 ディムウイット・フラットヘッド	770-789
ボズボ2世	477-481 ルウィット・フラットヘッド	789-813
サディアム・フゾート	481-545 ダンクウイット・フラットヘッド	813-843
マンボ1世	545-569 バーバウイット・フラットヘッド	843-845
ボズボ3世	569-575 イドウイット・ウーグル・フラットヘッド	845-881
ボズボ4世	575-619 ワープ・フラットヘッド	881-883
マンボ2世	619-628	
ジルボ3世	628-659	

この表は後に偉大なる地下帝国と呼ばれ、グー883年に崩壊したケンドール王国歴代の支配者を示している。

問題、検討、課題、そして推薦書

- あなたとクラスメート用に馬を何頭か集めなさい。馬で町の中心を走り、商店を略奪し、家々に火を放ち、老人子供を虐殺しなさい。その後、町の人々に無法地帯に住む気持ちを訊ねてまわりなさい。
- サイバー・ジービン著『フロボスの暗黒時代』、アンクル・フロビズマス著『つまり帝国を略奪したいという訳だね』を読みなさい。



第2部

操作マニュアル



1. 『ゾーク I』の概要



◆基本は文字入力

『ゾーク I』は、一言でいうなら、“文字遊びゲーム”です。

表示される情報をたよりに、想像力、あるいは推理を働かせてください。

疑問点、あるいは行いたいことを入力することにより、新たな展開が起こったり、新しい情報が得られたりします。進みたい方向の名称を入力することにより移動できます。取りたい物があったら「**を取る」と入力すればOK、といった具合です。

ただし、『ゾーク I』が理解できる言葉には、ある程度の制限があります。詳しくは「6. 『ゾーク I』とのコミュニケーション (P. 33)」を参照してください。

◆ゲームの目的

洞窟内に隠されているすべての宝物を集め、トロフィーケースに収めることができます。

『ゾーク I』では、あなたの進み具合を計るために得点を記録しています。謎を解いたり、宝物を手に入れたり、ある行動を起こしたり、ある場所に足を踏み入れたりした時に得点が加算されます。“殺された”場合は罰則もあります。

350点獲得すると、ゲームの終了となります。

◆主役はあなた

『ゾーク I』の主役はあなたです。

あなた自身の思考と想像力がキャラクターの行動を決め、物語を初めから最後まで導いていきます。

『ゾーク I』は、いろんな場所、アイテム、キャラクター、そして出来事を提供します。あなたはさまざまな方法で、それらを関連づけ、問題を解決していきます。

冒險を始めるにあたっては、すべての場所を検討して説明をよく読み、環境に慣れておくといいでしよう (『ゾーク I』では、時に野外であるにもかかわらず、「部屋」としてある場合があります)。帝国を調査しながら地図を描いておくと役にたちます。

◆謎解き

『ゾーク I』の重要な要素に“謎解き”があります。

ときには、鍵のかかった扉や、凶暴な野獣が登場します。これらは、とても突破でき

ない障害のように思われるかもしれません、それは単に謎解きへの挑戦なのです。

謎によっては、なんらかのアイテムを持ち込んで、それを正しく使わなければ解けないものもあります。

◆時間の進み方

『ゾーク I』では、あなたが入力するまでは時が止まっています。

文章を入力してリターンキーを押すまでは何も起こりませんから、進路をいくらでもゆっくり慎重に検討することができます。

冒險に出るあなたに一言…………

とりあえず、明かりになる物（洞窟は暗いですから）と武器（なかには、あまり好意的でない住人もいますから…わけても泥棒、すりの達人、それから容赦のない敵が）を用意したほうがいいですよ。

2. 『ゾークI』を活用する8項目



吉本興業の出版物

ここでは、初めて『ゾークI』をプレイされる方のために、8つの秘訣を紹介しておきましょう。

1. 地図を描く

それぞれの場所、そこから隣接している場所や興味深い物体に通ずる順路も書き込みます。

……ある地域を完全に地図化しなければ解けない謎もあります。

進行可能な方向は10あり、さらに「入る」と「出る」が加わることを忘れないでください。また、通路によっては途中でねじれたり曲がったりするので、場所Aから場所Bへ行くために北へ行ったとしても、場所Aに戻るためには南へ行けばいいとは限りません。

2. アイテムを大切にする

あなたが手に入れるアイテムは、宝物として、謎解きの方法として、または両方として重要です！

3. こまめに保存する

常にゲームデータを保存しておいてください（P. 37参照）。そうすれば、失敗しても、“殺されても”始めからやり直す必要はありません。

4. 注意深く読む

ゲーム中に表示されるメッセージは、注意深く読んでください。

ラベルや刻み文字や本などのように、場所や品物の説明の中にしばしば“謎とき”的糸口があるからです。奇妙だったり、危険だったりするような行動からも糸口がつかめるかもしれません。案外楽しいかもしれませんよ！

一つ楽しい例を紹介しておきましょう。

・・・・・

大口をあけた熊があなたに向かって襲いかかってきます。

>サンドイッチを投げる

あなたの投げたサンドイッチは、うまい具合に熊の口の中に入ります。

びっくりした熊は、しばらく口をもごもごさせたかと思うと、お腹をかかえてうずくまりました。どうやらあなたの投げたサンドイッチは、賞味期限が切れていたようです。

5. 解く謎は一つとはかぎらない

あなたが今まで経験したかもしれない、他の“アドベンチャー・ゲーム”とは違つて、『ゾークI』の最後にたどりつくにはたくさんのルートがあります。

答えが二つ以上ある謎もあれば、解く必要のない謎もあります。一つの謎を解くために必要なアイテムなり情報なりを得るために、別の謎を一つ解かねばならない場合もあります。

6. 複数で挑戦する

友達と一緒に探検してみるのも有効かもしれません。知恵を出し合えば、助け合うことができます。

7. ヒントを参照する

もしどうしても歯がたたないようであれば、オンラインヒント（P. 26）を見るのも一計です。ヒントは物語を楽しむためには必要ですが、謎を解きやすくなります。

8. コマンドの書き方を把握する

たとえば、黄銅のランプを灯す時、以下のどれでも使えます

>ランプを灯す
>ランプを点ける
>黄銅のランプを点ける

3. ゲームを始める前に



初めて『ゾーク I』で遊ぶ場合、ゲームディスクにMS-DOSのシステムを組み込む必要があります。

◆MS-DOSの起動

システムを組み込む前に、MS-DOS起動の手順を説明しておきます。

操作手順は以下の通りです。

【操作】

①周辺機器、本体の順に電源を入れます。

《注意》 ディスクをセットした状態で電源を入れると、ディスクの内容が壊れる恐れがあります。必ず電源を入れてからディスクをセットしてください。

②MS-DOSのシステムディスクをドライブA(1と番号がついた方)にセットします。

③しばらくするとMS-DOSのシステムが起動します。

※ここで、システムが起動しない場合はリセットボタンを押して下さい。

④MS-DOSが起動すると、次の2通りの状態のうち、どちらかが表示されます。

それぞれの対処を行い、入力待ちの状態(A>と表示される)にします。

・MS-DOSのコマンドメニューが表示された場合

→[STOP]キーを押すか、[CTRL]キーを押しながら[C]キーを押します。

・「日付を入力してください」と表示された場合

→リターンキーを2回押します。

◆ [MS-DOSバージョン3.30Cの場合]

MS-DOSが起動すると、インストールコマンド画面が表示されます。ここで、[ESC]キーを押して、MS-DOSコマンドメニューを表示させます。

MS-DOSのコマンドメニューが表示されたら、[STOP]キーを押すか、[CTRL]キーを押しながら[C]キーを押します。

⑤以上でMS-DOSのシステムが起動しました。このままの状態でMS-DOSの組み込みを行います。

◆MS-DOSの組み込み

MS-DOSのシステムを組み込むには「SYSCOPY」コマンドを使用します。操作手順は以下の通りです。

【操作】

①MS-DOSが起動しているのを確認し、ドライブB(2と番号がついた方)に『ゾークI』のゲームディスクを差し込みます。

②画面が入力待ちの状態(A>と表示される)であることを確認してから、下線部を入力します。

A>B: []

B>SYSCOPY []

③この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ドライブA(1)にMS-DOSのシステムディスク、ドライブB(2)にゲームディスクが入っていることを確認します。

④もう一度リターンキーを押すと、MS-DOSの組み込みが開始されます。

⑤以上でMS-DOSの組み込みが終了しました。

◆ユーザーディスクの作成

『ゾークI』では、ユーザーディスクを作成しなければゲームが行なえないということはありません。

5つ以上のゲームデータを保存したい方、あるいは「記録の設定」を行なうという方のみは、フォーマット済みのディスクが必要となります。ここでは、ディスクのフォーマット方法について説明しておきます。データの保存方法は「6. 保存と終了(P. 36)」を参照してください。

【操作】

①「MS-DOSの起動」の手順に従って、MS-DOSを起動させ、入力待ちの状態(A>と表示される)にします。

②ドライブB(2)に、新しい2HDのディスク、もしくは内容の失われてもいい2HDのディスクをセットします。

③画面が入力待ちの状態であることを確認してから、下線部を入力します。

A>FORMAT B:

④以下のようにディスクの種別を聞いてきます。

新しいディスクをドライブBに挿入し

どれかのキーを押してください。

ディスクのタイプは 1:640 (KB) 2:1 (MB)

(このメッセージはMS-DOSのバージョンによって多少異なります)

⑤この画面が表示されたら、「2」を入力してください。フォーマットを開始します。

フォーマット作業が終了すると、以下のようなメッセージが表示されます。

フォーマット中です………フォーマットが終了しました。

XXXXXX バイト 全ディスク使用量

XXXXXX バイト 使用可能ディスク容量

別のディスクをフォーマットしますか (Y/N) ?

⑥Nを入力して、フォーマットの作業を終えます。以上でユーザーディスクの作成を終了しました。

4. 『ゾークI』の起動



◆ゲームの起動

それでは、いよいよ『ゾークI』を起動します。起動は以下の手順で行ってください。

【操作】

①周辺機器、本体の順に電源を入れます。

②ドライブAにゲームディスクを挿入します。

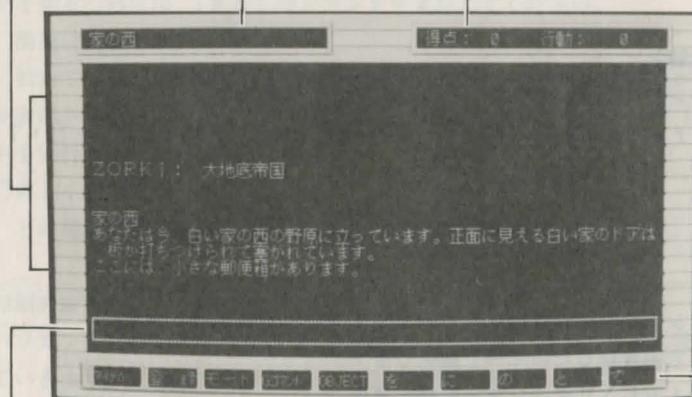
【注意】 ディスクをセットした状態で電源を入れると、ディスクの内容が壊れる恐れがあります。必ず電源を入れてからディスクをセットしてください。

③リセットボタンを押します。

④タイトル画面が表示されます。ここでリターンキーを押すと、ゲーム画面が表示されます。

◆ゲーム画面

③メッセージ表示部 ①現在位置表示部 ②得点／行動数表示部



④メッセージ入力部

⑤ファンクションメニュー

1. 現在位置表示部

現在あなたがいる場所が表示されます。

2. 得点／行動数表示部

今までの得点数と行動数が表示されます。

3. メッセージ表示部

『ゾークI』からの情報と、あなたの入力した文字が表示されます。

4. メッセージ入力部

③のメッセージ表示部へ表示する文字をここで入力します。文字の入力方法については「5. 文字の入力方法 (P. 28)」を参照してください。

5. ファンクションメニュー

ゲームデータの保存から固有名詞の一覧まで、さまざまなメニューが表示されています。

◆ファンクションキーのメニュー

● [f・1 : アイテム]

現在持っているアイテムがイラストで一覧表示されます。表示されたアイテムを選択することにより、その名称を③のメッセージ入力部に自動入力することができます。

【操作】

① [f・1] キーを押します。

② 現在持っているアイテムがイラストで一覧表示されます。

③ カーソルキー [↑] [↓] [←] [→] でアイテムを選択して、リターンキーを押すと、③のメッセージ入力部に、選択したアイテムの名称が自動入力されます。

④ そのままゲーム画面に戻ります。

● [f・2 : 登録]

ファンクションキーに登録されている文字列を再登録します。

登録可能なファンクションキーは、[f・6] ~ [f・10]、[SHIFT] + [f・1] ~ [f・10] です。

【操作】

① [f・2] キーを押します。

② 現在ファンクションキーに登録されている文字列が一覧表示されます。

③ カーソルキーで再登録したいキーを選択します。

④ 任意の文字を入力し、リターンキーを押します。

⑤ 文字が登録されます。

⑥ [ESC] キーを押すとゲーム画面に戻ります。

● [f・3 : モード]

ゲーム環境を変更します。

[f・3] キーを押すと、以下のようなメニューが表示されます。

カーソルキーの [↑] [↓] でハイライトバーが移動します。設定を変更したい項目に合わせてリターンキーを押してください。選択したモードの右側に○が表示されます。

もっと簡潔に表示する
○簡潔に表示する
○詳しく表示する
印刷する
○印刷を中止する
記録する [A:]
○記録を中止する
辞書ドライブ [A:]

・表示モードの設定

情報の表示状態を設定します。

通常は「簡潔に表示する」に設定されています。

・印刷の設定

ゲームデータを印刷します。通常は「印刷中止」に設定されています。

・記録の設定

メッセージをテキストファイルとしてディスクに保存します。通常は「記録中止」に設定されています。

・辞書ドライブの設定

VJE-βの辞書をRAMドライブなどに送り込む時に使用します。

・表示モードの設定

○もっと簡潔に表示する

どのような場所に行っても、まわりの様子は表示されません。自分がいる場所の様子を知るためには、「見る」のコマンドを実行してください。

○簡潔に表示する

初めて行った場所では、その場所の様子が説明されます。2回目からは場所の名前が表示されるだけです。もう一度まわりの様子が知りたくなったら「見る」のコマンドを実行してください。

○詳しく表示する

どの場所に何度も行っても、そのつどまわりの様子が表示されます。

・印刷の設定

パソコンとプリンタをつないで「印刷する」に設定すると、ゲーム状況が順次印刷されていきます。

《注意》 このモードで印刷が可能なのはPR201系のみです。ただし、プリントアウト

ト機能に関しては、ワープロ、データベース等の一般的なアプリケーションソフトと異なり、プリンタの機種の特定、対応機種ごとの設定は行っていません。このため、お使いのプリンタで正しく出力される場合も考えられます。ご注意ください。

機種の対応の他、プリントアウトが正常に行われない原因として考えられる事の1つとして、ワープロ、データベース等のアプリケーションソフト上でプリンタを使用した直後、本体及びプリンタ等の電源を落とさずに、継続して本ソフトウェアを起動した場合です。この場合は、プリンタの電源を入れ直してください。主要な原因としてもう1つ挙げられるのは、プリンタにカットシートフィーダを実装している場合です。カットシートフィーダを実装したプリンタで正常に出力されない場合は、カットシートフィーダを左端に移動させてください。

この2点の他に、プリンタが正常に動作しない場合も考えられますが、プリンタの機種、設定等に関するご質問は、原則としてお答えできませんのでご了承ください。

・記録の設定

「記録する」に設定し、ユーザーディスクのドライブを指定しておくことにより、画面に表示されるメッセージをテキストファイルの形でディスクに記録しておくことができます。ファイル名は「ZORK.TMP」です。テキストファイルを読むことのできるワープロソフトなどを使えば、それまでの行動を画面で見たり、印刷したりすることができます。ただし、これは、あくまでもゲームの進行状況を保存するだけです。ゲームデータ自体を保存したいときは「7. 保存と終了 (P. 36)」を参照してください。

入力には、ローマ字で日本語の読みを入力するローマ字入力と、カナキーを押した状態でかなを直接入力するカナ入力の2通りがあります。

ローマ字入力を行う場合は、入力したい文字の読みをローマ字に置き換えて、アルファベットのつづりを入力します。

カナ入力は、キーボードのカナキーをロック状態にすれば、直接カナが入力できます。では、次の単語を入力してみましょう。

・辞書ドライブの設定

PC9801-N/NS/NVなどで、VJE-βの辞書をRAMディスクに送り込みたいときに使用します。メニューを選択すると、辞書を送り込むドライブ名を聞いてきますので、RAMディスクのドライブ名（第一ドライブの指定をFDにしている場合、RAMディスクはBになります）を選択します。

● [f・4 : Gコマンド]

ゲームデータの保存、再開など、ディスク関連のコマンドが収められています。[f・4] キーを押すと以下のようなメニューが表示されます。カーソルキーの [↑]

[↓] でハイライトバーが移動します。選択したい項目に合わせてリターンキーを押します。詳細は「7. 保存と終了 (P. 36)」を参照してください。

ロード	…保存されているゲームデータを読み込みます。
セーブ	…ゲームデータを保存します。
リスタート	…ゲームを最初から始めます。
クイット	…ゲームを強制終了します。
スコア	…現在の得点、行動数、冒険者としてのレベルを表示します。

● [f・5 : OBJECT]

現在いる場所にある代表的 OBJECT (物) の名称が表示されます。

【操作】

- ① [f・5] キーを押します。
- ②ファンクションキーの表示が現在いる場所にある物の名称に変わります。

《注意》 名称が長い場合、ファンクションキーには最初の3文字しか表示されませんので注意してください。

③選択したい項目に対応したファンクションキーを押すと、メッセージ入力部に名称が自動入力されます。

● [f・6] ~ [f・10], [SHIFT] + [f・1] ~ [f・10]

任意の文字が登録されています。文字に対応したファンクションキーを押すことで、メッセージ入力部に自動入力されます。

《注意》 文字は登録することができます。登録の方法は● [f・2 : 登録] (P. 24) を参照してください。

◆便利な機能とオンラインヒント

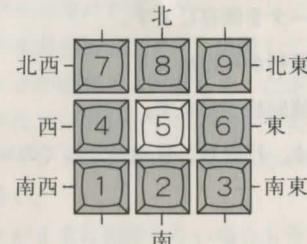
●画面にプロンプト (>) が表示されたら、『ゾーク I』はあなたの文字入力を待っています。『ゾーク I』が理解できるコマンドは、大別すると2種類です。

A. 方向コマンド

移動したい時には、「北」、「東」、「南」、「西」、「北東」、「南東」、

「北西」、「南西」、「上」、「下」、「入る」、「出る」が使用できます。
方向コマンドは、[SHIFT] キー+テンキーにも対応しています。

〈方向コマンド：[SHIFT] キー+テンキー〉



B. 行動コマンド

あなたが行いたいことを、そのまま入力します。例えば「本を読む」、「戸を開ける」、「窓の外を見る」などです。

単純なコマンドに慣れてきたら、「6. 『ゾーク I』とのコミュニケーション (P. 31)」の項で説明したような複雑なコマンドを使ってみましょう。

●画面から消えてしまった表示を再確認したい時は、[ROLL DOWN] キーを押します。

A. [ROLL DOWN]

[ROLL DOWN] キーを押すと、前の画面にスクロールします。

B. [ROLL UP]

[ROLL UP] キーを押すと、逆方向にスクロールします。

●一度入力した文字を再入力したい時には、[TAB] キーを押します。前回と同じコマンドが入力されます。

● [HELP] キーを押すと、オンラインヒントが表示されます。

ヒントはゲームにどうしても行き詰った時だけ使用してください。あまりヒントを参照すると、何らかのペナルティを受けることがあります。(ただし、ペナルティによってゲームが終了できないということはありません。)

●重要！

文章やコマンドを入力した後は、必ずリターンキーを押してください。

●物語に中で見つけたアイテムは、持っていくことができます。

例えば「ネックレスを取る」と入力すると、それを持ち運んでいくことになります。

「アイテム」と入力すると、運んでいる物すべてが表示されます。

●中断して現在位置を保存したり、最初からやり直したい場合は「7. 保存と終了 (P. 34)」を参照してください。

◆ゲームの開始

ゲーム画面が表示されると、まず物語が始まる場所の説明があります。

ゲームに慣れていただくために、ここで簡単な練習をします。まず次のような文章(下線部)を入力してみてください。

➢郵便箱を開ける

次にリターンキーを押します。

→『ゾーク I』はこう答えます。

(小さな郵便箱が開くと、手紙が現れました。)

では次に、

➢手紙を読む

リターンキーを押します。

→『ゾーク I』はこう答えます。

(読みました)

ようこそゾークへ！

ゾークは冒険と危険に満ち、それでいてさほど悪賢くはないゲームです。あなたはそこで、驚くべき世界を探検することになるでしょう。パソコン1台さえ持っていれば、そこへ行けるのです。！

5. 文字の入力方法



『ゾークⅠ』では、日本語の文字入力にVJE-βを使用しています。文字入力は以下の方法で行ってください。

◆入力状態の設定

『ゾークⅠ』では、文字を入力すると同時に、ファンクションキーの表示が以下のように切り替わります。

[f・1] [f・2] [f・3] [f・6] [f・7] [f・8] [f・10] Rかな全K
かな カナ 英数 かな入力 カナ入力 英数入力 確定

入力の設定状態は、文字入力と同時にファンクションキーの右端に表示される“かな”的部分で確認できます。通常はひらがなでの入力状態になっています。

入力状態を変更するには、ファンクションキーが上記のように変わっている状態で、以下のようなキーを押します。

①ひらがな入力

ひらがな入力に設定するには [f・6] キーを押します。

②カタカナ入力

カタカナ入力に設定するには [f・7] キーを押します。

③アルファベット入力

アルファベット入力に設定するには [f・8] キーを押します。

◆入力に使用するキー

VJE-βで使用するキーは以下の通りです。

- ①漢字変換 [X F E R]
- ②確定 [f・10] /リターンキー
- ③無変換確定 [N F E R]
- ④カーソル移動 [↑] [↓] [→] [←]
- ⑤文字消去 [B S] [D E L]
- ⑥入力解除 [E S C]

◆基本的な文字変換

かな入力状態であることを確認して「にほんご」と入力してみてください。

入力には、ローマ字で日本語の読みを入力するローマ字入力と、カナキーを押した状態でかなを直接入力するカナ入力の2通りがあります。

ローマ字入力を行う場合は、入力したい文字の読みをローマ字に置き換えて、アルファベットのつづりを入力します。

カナ入力は、キーボードのカナキーをロック状態にすれば、直接カナが入力できます。では、次の単語を入力してみましょう。

にほんご

①ひらがな変換

[f・1] キーを押します。入力した文字が青色に変わります。この状態でカタカナもしくはアルファベットに変換することができます。②以降を参照してください。

②カタカナ変換

[f・2] キーを押します。入力した文字が青色に変わると共に、カタカナの「ニホンゴ」に変換されます。

③英数変換

[f・3] キーを押します。入力した文字が青色に変わると共にアルファベットの「NIHONNGO」に変換されます。

④無変換確定

[N F E R] キーを押します。入力した文字がそのまま確定されます。

◆漢字変換

入力した文字は、漢字に変換することができます。

【操作】

①文字を入力したら [X F E R] キーを押します。

②入力した文字が漢字変換されます。

変換された文字が違っていた場合は、さらに [X F E R] キーを押します。押すたびに新たな漢字が表示されます。

入力された文字をそのまま確定したい場合は、[N F E R] キーを押します。

③目的の漢字が表示されたらリターンキーまたは [f・10:確定] キーを押します。

④入力した文字が確定されます。

◆漢字候補の複数表示

文字を入力して [X F E R] キーを押すと、同じ読みの漢字が次々と表示されます。しかし、これでは辞書に登録された漢字のすべてが順番に表示されますので、確率よくありません。ここでは、辞書に登録された漢字を一覧する方法を説明しておきます。

【操作】

- ①入力した文字が未確定の状態で、カーソルキーの [↓] を押します。
- ②ファンクションキー表示の下部に漢字候補が一覧表示されます。

選択：1：今日 2：橋 3：教 4：胸 5：京 6：強 7：響 8：兄

- ③候補がまだある場合は、さらにカーソルキーの [↓] を押すと表示されます。([↑] でもどります)

漢字を選択するには、各漢字の頭についている番号を入力して [f・10：確定] キー（もしくはリターンキー）を押すか、反転カーソルを目的の漢字位置に合わせて [f・10] キーを押します。

6. 『ゾークI』とのコミュニケーション



◆基本文型

『ゾークI』では (>) というプロンプトが出たら、簡単な日本語で文を打ち込みます。

『ゾークI』は通常、あなたが「………する」と入力したことに対してメッセージを返します。文字入力は、ひらがな、カタカナ、漢字、なにを使ってもかまいません。

文章を入力してからリターンキーを押すと、『ゾークI』が処理します。『ゾークI』は、あなたの要求がその時点で可能かどうか、また結果としてどうなるのかを回答します。

①現在位置の状況を把握したい時には「見る」と入力します。

②動きたい時には、移動したい方向を入力します。以下の 8 方角が使えます。

「東」、「西」、「南」、「北」、「北東」、「北西」、「南東」、「南西」。「上」と「下」も使えます。その他「入る」と「出る」が使える場所もあります。

③『ゾークI』はさまざまな文章を理解することができます。以下にいくつか紹介しておきます。

- >北へ歩く
- >下へ
- >北東
- >南へ
- >上
- >箱を取る
- >木を拾う
- >それを捨てる
- >ボタンを押す
- >木の扉を開ける
- >スキューバの道具を調べる
- >銃で熊を殺す
- >大きなライフルで熊を撃つ

◆複合文型

①ある動詞に複数の品物をつける時には「と」を使います。

>ランプとピンとフルートを取る

>短剣と槍と棍棒を捨てる

>金の延べ棒と真珠をトロフィーケースにおさめる

②「全部」という言葉は見えている物すべてを意味します。何かの中に入っていて見えない物は含みません。もしリンゴが地面の上にあり、オレンジが戸棚の中に入っていた場合、「全部取る」はリンゴを取る、と同じ意味となり、オレンジはそのままです。

>全部取る

>机から全部取る

>エンピツ以外全部ニンフに与える

>ダーツ銃以外全部捨てる

③1回で複数の文章を入力することができますが、その際は、「。」で区切ります（それぞれの文章はやはり1回と考えます）。

入力行の最後に「。」はいりません。たとえば、リターンキーを押す前に、以下の文章を全部一度に入力することができます。

>本を読む。財布を捨てる。西へ行く

④『ゾークI』があなたの入力した行の中の一文を理解できなかったり、何か変わったことが起きた場合、入力行の残りは無視されます。

⑤あなたの文章があいまいだと、『ゾークI』はどういう意味かと訊ねます。ほとんどの場合、初めから全部入力し直す必要はなく、足りない情報のみ入力してやれば大丈夫です。ただし、すぐ次のプロンプトにのみ可能です。たとえば、

>ロープを結ぶ

何にロープを結ぶのですか？

>マストに

ロープはマストに結ばれます

また、

>ハンマーで釘を打つ

びかびかの釘か、錆びた釘かどちらですか？

>びかびか

びかびかの釘は木片に半分ささります。

どの場面でもよく出てくるものに対しては、コマンドの選択肢が表示されることがあります。この場合、メッセージが共用されているために、そこには選択肢も表示されることがあります。たとえば、

>壁を見る

どの壁を見るのですか？（回りの壁、みかけ石の壁）

>みかけ石の壁

みかけ石の壁はありません。

◆物語のキャラクターと話す

『ゾークI』で登場するキャラクターは、モンスターや泥棒といった、はじめからちらと話す気がないような人たちが多いようです。彼らにあいさつ以外のことを話そうとしても無駄でしょう。

◆単語制限

『ゾークI』が説明文の中で使う言葉の中には、あなたが入力しても理解されないものがあります。たとえば以下の説明文が表示されたとします。

「頭上では月明かりに照らされた雲が夜空を横切って飛んでいく」

あなたが「空」や「雲」と入力しても、『ゾークI』が理解しない場合、「空」や「雲」は物語を完成させるためにはあまり重要でないと考えていいでしょう。それらは、背景描写のためにのみ使われていると考えてください。

『ゾークI』は600語以上の単語（あなたが入力しそうな単語）は、ほぼ網羅しています。もしもあなたが入力した単語、もしくはその一般的な同義語を『ゾークI』が理解しない場合、入力した事柄は恐らく、この冒険を進める上であまり重要でないはずです。

7. 保存と終了



『ゾーク I』を終了させるには、おそらく何日もかかるでしょう。

しかし、ゲームデータを保存しておけば、いちいち最初に戻らなくても続きから始められます。あなたが慎重な冒険家ならば、何か危険を伴ったり、油断のならない策を講ずる前（もしくは後）に現在位置を保留しておくのが懸命でしょう。

そうすれば、その後で迷子になっても、“殺されて”もまた元の位置に戻ることができます。保存したゲームデータは、いつでも復帰できます。

ここでは、ゲームデータの保存、再開、中止など、ディスクに関連したコマンドを説明します。ディスク関係のコマンドは、[f・4: Gコマンド] に用意されています。

まずは [f・4] キーを押してください。以下のようなメニューが表示されます。

《Gコマンドメニュー》

ロード
セーブ
リスタート
クイット
スコア

◆ロード

すでに保存されているゲームデータを読み込みます。[ロード] を行うと現在のゲームデータが失われますので注意してください。

【操作】

- ①カーソルキー [↑] [↓] でハイライトバーを [ロード] に合わせ、リターンキーを押します。
- ②ドライブ選択メニューが表示されます。
- ③ドライブBにゲームデータの保存されているディスクをセットします。
- ※ゲームディスクからロードする場合は、必要ありません。
- ④カーソルキーでBを選択し、リターンキーを押します。

《ゲームデータ一覧》

ファイル名	得点	日付
ゲーム1:	35	91/02/20
ゲーム2:	55	91/02/10

ゲームディスクからロードする場合はAを選択します。

⑤保存されているゲームデータが一覧表示されます。

⑥カーソルキーで読み込みたいゲームデータを選択し、リターンキーを押します。

◆セーブ

現在のゲームデータを保存します。ゲームデータは、5つまでなら『ゾーク I』のゲームディスクにも保存できます。

5つ以上のゲームデータを保存したい時、あるいはゲームディスクに保存したくない場合は、P. 21で説明したユーザーディスク（フォーマット済みの新しいディスク、もしくは内容の失われてもいいディスク）を使用します。

【操作】

- ①ドライブBに準備したユーザーディスクをセットします。
※ゲームディスクに保存する場合は必要ありません。
- ②カーソルキーでハイライトバーを [セーブ] に合わせ、リターンキーを押します。
- ③ドライブ選択メニューが表示されます。
- ④カーソルキーでユーザーディスクの入っているドライブ (B) を選択し、リターンキーを押します。
- ※ゲームディスクに保存する場合はドライブ (A) を選択します。
- ⑤ゲームデータが保存されます。

《注意》 1枚のユーザーディスクに保存できるゲームデータは5つまでです。

◆リスタート

ゲームを最初から始めます。この項目を選択すると、現在のゲームデータは失われますので注意してください。

【操作】

- ①カーソルキー [↑] [↓] でハイライトバーを [リスタート] に合わせ、リターンキーを押します。
- ②確認のメニューが表示されます。
- ③初めからやり直してよければ「Y」を入力します。
- ※中止したいときは [ESC] キーを押します。

◆クイット

ゲームを強制終了します。この項目を選択すると、現在のゲームデータは失われます

ので注意してください。

【操作】

- ①カーソルキーでハイライトバーを「クイット」に合わせ、リターンキーを押します。
- ②確認のメニューが表示されます。
- ③ゲームを強制終了してよければ「Y」を入力します。

※中止したいときは「ESC」キーを押します。

◆スコア

前述したように『ゾークI』では、あなたの進み具合を計るために得点を記憶しています。謎を解いたり、宝物を手に入れたり、ある行動を起こしたり、ある場所に足を踏み入れたりした時に得点が加算されます。

この得点を確認するためのコマンドが「スコア」です。

【操作】

- ①カーソルキーでハイライトバーを「スコア」に合わせ、リターンキーを押します。
- ②今までにあなたが得た得点、行動数、冒険者としてのランクが表示されます。

8. PC-9801N/NS/NVをお使いの方へ



PC 9801N を使用してゲームで遊ぶ場合は、次のような手順が必要です。

◆モードの設定

PC-9801Nをお持ちの方は、システムソフトの製品を使用する前に、必ずハード本体のモード設定を以下のように設定してください。

1. RAMドライブの使用	する
2. システム起動装置の指定	FD優先
3. 第一ドライブの指定	FD
4. RAMドライブライトプロテクト	しない

《注意》 モードの設定は、ハード本体に添付されているマニュアルを参照して行ってください。

◆MS-DOSの起動

ハード本体のモード設定が終了したら、次にゲーム前の準備を行うために、MS-DOSのシステムを起動します。

PC-9801Nは、ドライブBが仮想のRAMドライブになっているため、一旦RAMドライブにMS-DOSのシステムをコピーします。

操作手順は以下の通りです。

【操作】

- ①ハード本体のマニュアルを参照し、「98NOTEメニュー」を起動します。
- ②メニューの中の「2. FD→RAMドライブコピー」を選択します。
- ③ディスクの確認のメッセージが表示されますので、ディスクドライブにMS-DOSのシステムディスクをセットし、を押します。
- ④ディスクドライブからRAMドライブへのコピーが開始されます。
- ⑤コピーが終了したら、ディスクドライブにセットしているMS-DOSのシステムディスクを抜き取り、リセットボタンを押します。
- ⑥MS-DOSがRAMドライブから起動すると、次の2つの状態のうちどちらかが表

示されます。それぞれの対処を行い、入力待ちの状態 (B>と表示された状態) にします。

- ・ MS-DOS のコマンドメニューが表示された場合
→ [STOP] キーを押すか、[CTRL] キーを押しながら [C] キーを押します。
- ・ 「日付を入力してください」と表示された場合
→ リターンキーを 2 回押します。

◆MS-DOSバージョン3.30Cの場合

MS-DOS が起動すると、インストールコマンド画面が表示されます。ここで、[ESC] キーを押して、MS-DOS のコマンドメニューを表示させます。

MS-DOS のコマンドメニューが表示されたら、[STOP] キーを押すか、[CTRL] キーを押しながら、[C] キーを押します。

◆MS-DOS のインストール

ゲームディスクに MS-DOS のシステムを組み込みます。

PC-9801N では、MS-DOS システムのインストールで「SYSCOPY」コマンドに特別なパラメータを付加する必要があるので、注意してください。

操作手順は以下の通りです。

【操作】

- ① MS-DOS のシステムが起動し、コマンド入力待ちの状態であることを確認します。
- ② ディスクドライブにゲームディスクをセットします。
この時、プロテクトノッチを書き込みのできる状態にしておきます。
- ③ コマンド入力待ちの状態 (B>と表示されている) であることを確認し、下線部を入力します。

B>A: ↴

A>SYSCOPY B: A: ↴

- ④ この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ディスクドライブにゲームディスクが入っていることを確認します。
- ⑤ リターンキーを押すと、インストール作業が開始されます。
- ⑥ 以上で MS-DOS の組み込みが終了しました。

◆ユーザーディスクとRAMディスク

『ゾークI』では、ユーザーディスクを作成しなければゲームを行なえないということはありません。

RAMディスクは「記録の設定」「辞書ドライブの設定」(P. 24) に使用することができますが、この場合、RAMディスクは MS-DOS のフォーマットになっていなければなりません。また、辞書ドライブを RAMディスクに設定するには約 200KB の空き容量が必要です。

【ご注意】

- 1) このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
- 2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
- 3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
- 4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
- 5) 運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※MS-DOSは、米国Microsoft社の商標です。

VJE-βは、(株)バックスと(株)アスキーが共同開発した日本語入力フロントプロセッサです。

※[VJE-β] : Copyright VACS Corp./ASCII Corp.,1986-90.

商品に関する技術的なお問い合わせは…

ユーザーサポート専用電話 Tel 092-752-5278

月～金 9:00～12:00・13:00～17:00 (祝祭日を除く)

1991年4月2版発行

 **SystemSoft**
株式会社 システムソフト
アミューズメント事業部
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

